

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Deskripsi Teori

2.1.1. Konsep Tentang Hasil Belajar

2.1.1.1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Pratiwi (Musfikaningrum, 2020:12) bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku baik peningkatan pengetahuan, perbaikan sikap, maupun peningkatan keterampilan yang dialami siswa setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan hal ini, Musfikningrum, L.H (2020) menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan adanya perubahan kemampuan siswa baik itu yang bersifat pengetahuan, sifat dan keterampilan setelah ia melaksanakan pengalaman belajar. Hasil belajar seringkali dijadikan sebagai ukuran berhasil atau tidaknya pembelajaran yang dilakukan. Sebagaimana yang dikatakan oleh Lestari, S. (2020) bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang terjadi pada seseorang setelah ia melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Hal ini sama dikatakan oleh Saputri, P.D. dkk (2022) bahwa hasil belajar ialah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik mengenai aspek kognitif, afektif dan psikomotoriknya.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa yang menyebabkan terjadinya perubahan dalam sikap dan tingkah laku siswa setelah menerima pembelajaran. Hasil belajar merupakan salah satu unsur yang penting dalam proses pembelajaran di sekolah. Hasil belajar menjadi tolak ukur berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran. Keberhasilan suatu proses pembelajaran bisa dilihat dari pemahaman siswa akan pembelajaran yang diberikan sejauh mana.

Jika siswa dapat memahami dengan baik serta berhasil mendapatkan nilai yang melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang sudah ditentukan, maka pembelajaran tersebut dikatakan berhasil. Namun, merujuk kembali pada cara guru memberikan pembelajaran dan kemampuan siswa yang berbeda-beda dalam menerima pembelajaran.

Demikian hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa mengenai ranah pengetahuan. Untuk mengetahui berhasil tidaknya tujuan pembelajaran bisa dilihat dari hasil tes yang akan diberikan di akhir pembelajaran. Dari hasil tes tersebut akan dilihat sejauh mana siswa bisa memahami materi yang telah diberikan, “tujuan hasil belajar ranah pengetahuan atau kognitif berhubungan dengan peningkatan intelektual dan informasi serta pengembangan ilmu pengetahuan siswa” (Saputri, D.P. dkk, 2021, h.332).

2.1.1.2. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan khususnya proses pembelajaran. Tujuan adanya hasil belajar agar memberikan informasi kepada guru bagaimana kemajuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran tak lepas dari beberapa faktor. Hasil belajar yang didapatkan oleh siswa akan berbeda dan tidak sama, selain karena peran guru dalam menyampaikan pembelajaran juga ada beberapa faktor yang mempengaruhinya. Menurut Suryabrata (Bahar, 2019:81) terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan siswa dalam menerima pembelajaran. Adapun yang menjadi

bagian dari faktor internal ini yaitu intelektual, kemauan, motivasi belajar, perilaku serta kondisi jasmani dan rohani siswa. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang bersumber dari lingkungan siswa baik itu dari keluarga, teman dekat, masyarakat dan sekolah.

2.1.1.3. Hasil Belajar Matematika

Awaludin Rakhman, Ar.A. dkk. dalam bukunya *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Matematika di SD/MI (2021)* mengutip dari pendapat pakar pendidikan matematika, matematika ialah ilmu yang mengenai ide-ide, konsep yang tersusun secara teratur untuk memperoleh kemampuan berpikir yang baik. Matematika adalah induk utama dari ilmu pasti yang berkembang menjadi ilmu terapan untuk kemajuan teknologi dan kebaikan hidup manusia. Hal ini sama dengan pendapat Muspika (2020) yang menyatakan bahwa matematika adalah ilmu yang pasti yang berhubungan dengan ide, metode, cara, serta penalaran secara induktif dan deduktif. Sedangkan Najib, A.M. dkk. (2019) berpendapat bahwa matematika adalah salah satu dari banyaknya mata pelajaran yang bersifat abstrak sehingga membutuhkan bantuan ajar berupa alat peraga dan media pembelajaran yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran serta dapat mudah dipahami oleh siswa.

Matematika adalah disiplin ilmu yang mempunyai kekhususan dibanding ilmu yang lainnya yang harus memperhatikan hakikat matematika dan kemampuan siswa dalam belajar. Pada kenyataannya, matematika kini dianggap pelajaran yang sulit dibanding dengan mata pelajaran lain, sehingga sebagian hasil belajar matematika menjadi rendah. Hal ini terjadi karena masih banyak guru dalam menyampaikan pembelajaran matematika belum tepat menggunakan alat

peraga atau media pembelajaran yang tepat pula dalam mengkonkretkan materi matematika yang abstrak agar mudah dipahami siswa.

Awaludin Rakhman, Ar.A dkk. (2021) mengatakan bahwa hasil belajar matematika merupakan hasil yang didapat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika yang menyebabkan terjadinya perubahan pada diri siswa baik berupa penguasaan dan keterampilan baru yang dilihat dari hasil berupa nilai akhir matematika. Hal ini juga sebagaimana dikatakan oleh Musfikningrum, L.H (2020) “hasil belajar matematika adalah perubahan prilaku secara menyeluruh yang meliputi jenis-jenis ranah yang ada pada kemampuan siswa lewat ilmu dasar yang menjadi alat untuk mempelajari ilmu ilmu yang lain”. Pengukuran hasil belajar matematika dalam penelitian ini peneliti fokuskan pada hasil belajar kognitif yaitu menggunakan tes. Salah satu bentuk tes hasil belajar adalah tes dalam bentuk pilihan ganda.

2.1.2. Media Pembelajaran

2.1.2.1. Pengertian Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran telah menjadi keharusan bagi seorang guru, sebab dengan media pembelajaran maka akan memudahkan guru dalam menyampaikan informasi serta tujuan seperti apa yang harus dicapai peserta didik, sama seperti yang dikemukakan oleh Wahab, A. (2021) “dengan adanya media yang merupakan alat bantu guru dalam mengajar serta sebagai alat transfer pesan dan sebagai sumber belajar ke peserta didik maka tujuan pembelajaran akan mudah dicapai”. Terlebih jika media tersebut didesain dengan tepat dan dikembangkan maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan guru.

Marlina (2021) dalam bukunya *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI* mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu sarana yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan isi pembelajaran dari guru ke siswa agar siswa tersebut lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga tujuan pembelajaran akan dicapai dengan optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Muspika (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yaitu alat yang dipakai guru untuk menyampaikan informasi atau ilmu kepada peserta didik saat proses pembelajaran dilaksanakan untuk menarik minat siswa dalam belajar serta untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah salah satu komponen penunjang keberhasilan suatu proses pembelajaran sehingga memegang peran yang penting dalam kegiatan belajar mengajar. Ketepatan guru dalam menggunakan media pembelajaran pun dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar yang diperoleh siswa, “media harus disesuaikan dengan kemampuan guru, baik dari mendesain hingga menggunakan media tersebut. Sehingga media yang dipilih guru harus sesuai dan tepat dengan materi yang akan disampaikan” (Wahab, A. 2021, h.13). Pemanfaatan media harusnya menjadi bagian yang mendapat perhatian dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu guru harus mempelajari bagaimana memilih dan menggunakan media pembelajaran dengan tepat agar proses belajar mengajar lebih efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Beberapa uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang guru kepada peserta didik yang dapat menarik perhatian dan

minat siswa sehingga terjadi proses pembelajaran demi mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

2.1.2.2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Secara garis besar media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi 4 (empat) kelompok penting antara lain: Media Visual, Media Audio, Media Audio Visual, dan Multimedia.

1. Media Visual

Media visual merupakan media yang penyampaian pesannya terfokus melalui indera penglihatan. Jenis media visual merupakan salah satu media yang paling sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dikelas, (Karwati dan Juni Priansa, 2019). Media yang hanya mengandalkan indera penglihatan, seperti film strip, slide, film bisu, foto atau gambar, grafik, globe atau peta, chart atau bagan, diagram, dan OHP.

2. Media Audio

Hakekat dari jenis-jenis media dalam kelompok ini adalah berupa pesan yang disampaikan atau dituangkan ke dalam simbol-simbol auditif (verbal dan/atau non-verbal), yang melibatkan rangsangan indera pendengaran. Secara umum media audio memiliki karakteristik atau ciri sebagai berikut: mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (mudah dipindahkan dan jangkauannya luas), pesan/program dapat direkam dan diputar kembali sesukanya, dapat mengembangkan daya imajinasi dan merangsang partisipasi aktif pendengarnya, dapat mengatasi masalah kekurangan guru, sifat komunikasinya hanya satu arah, sangat sesuai untuk pengajaran musik dan bahasa, dan pesan/informasi atau program terikat dengan jadwal siaran (pada jenis media radio).

3. Media Audio Visual

Media ini dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi media audio-visual dibagi menjadi 2 macam:

1. Audio visual murni, yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti video kaset
2. Audio visual tidak murni, yaitu unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Misalnya, film bingkai suara yang unsur gambarnya berasal dari slides proyektor dan unsur suaranya berasal dari *tape recorder*.

4. Multimedia

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka penggunaan media, baik yang bersifat visual, audio, audi-visual, *projected still media* maupun *projected motion media* bisa dilakukan bersama-sama atau serempak melalui satu alat yang disebut dengan multimedia. Misalnya, penggunaan komputer tidak hanya bersifat *projected motion media*, namun dapat meramu semua jenis media yang bersifat interaktif. *Projected motion media*: film, televisi, video, (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya. Pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia memudahkan peserta didik untuk belajar dan mengembangkan potensi yang dimilikinya secara lebih optimal. (Karwati dan Juni Priansa, 2019).

Beberapa jenis-jenis media pembelajaran yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa media papan hitung matematika termasuk media visual yaitu media yang mengandalkan atau yang bisa dinikmati dengan penglihatan

yang berfungsi untuk menarik minat belajar siswa, memperjelas sajian materi serta memudahkan siswa dalam pemahaman khususnya pada pemahaman berhitung nantinya.

2.1.2.3 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Wahab, A. (2021) ada beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, yaitu sebagai berikut:

1. Dengan adanya media pembelajaran maka penyajian materi dan informasi dan materi pembelajaran akan lebih jelas dan memperlancar proses pembelajaran.
2. Dengan adanya media pembelajaran maka akan meningkatkan dan menarik perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi dan keinginan untuk belajar
3. Dengan adanya media pembelajaran maka akan terjadi interaksi langsung antara siswa dengan guru, siswa dengan lingkungannya, siswa dengan temannya.

2.1.3 Media Pembelajaran Papan Hitung Matematika (PAHIMA)

2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran Papan Hitung Matematika (PAHIMA)

Media Papan Hitung Matematika (PAHIMA) merupakan media pembelajaran matematika yang digunakan untuk belajar berhitung khususnya penjumlahan. Media pembelajaran papan hitung ini terbuat dari papan styrofoam yang berukuran 40x60 cm, sumpit kayu, gelas minuman bekas, dan dilengkapi dengan lembar kerja siswa dan kartu bilangan yang berisi soal yang fungsinya sebagai alat bantu dalam menanamkan konsep penjumlahan.

Media Papan Hitung dikembangkan dengan tujuan agar mata pelajaran matematika khususnya pada materi penjumlahan bisa lebih mudah dipahami dan lebih menyenangkan, sehingga dalam kegiatan belajar siswa tidak akan merasa cepat jenuh. Selain itu, media ini juga diharapkan dapat membantu siswa lebih cepat memahami penjumlahan. Karena mata pelajaran matematika adalah salah satu ilmu yang harus dipelajari secara konkret. Suharmanto (2015) juga mengatakan bahwa media papan hitung ini memiliki peran yang diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada siswa secara menyeluruh untuk dapat mengoperasikan penjumlahan dengan mudah. Media papan hitung yang dibuat dengan sangat praktis sehingga mudah digunakan siswa serta menjadi salah satu solusi dimana media ini dapat digunakan untuk memecahkan masalah penjumlahan.

2.1.3.2 Cara Penggunaan Media Papan Hitung Matematika

Adapun cara penggunaan Media Papan Hitung ini yaitu sebagai berikut.

1. Petunjuk Guru
 - 1) Guru memberikan soal yang berhubungan dengan materi penjumlahan
 - 2) Guru mempelajari soal tersebut sehingga dapat menjelaskan ke siswa dengan media pembelajaran papan hitung yang disediakan untuk mengerjakan soal penjumlahan
 - 3) Guru mengambil satu soal untuk mempraktekkan mengerjakan soal menggunakan media Papan Hitung.
2. Petunjuk Pengerjaan Penjumlahan
 - 1) Siswa diberi soal mengenai penjumlahan

Misal; Adi memiliki 12 buah apel, kemudian Dani memberikan 10 buah apel lagi ke Adi. Berapakah jumlah seluruh buah apel yang dimiliki Adi sekarang?

- 2) Siswa mengerjakan soal penjumlahan tersebut menggunakan media papan hitung dengan memasukkan sedotan plastik buah apel pertama yang dimiliki Adi. Siswa memasukkan 12 sumpit kayu ke dalam gelas A. Kemudian siswa memasukkan lagi buah apel kedua yaitu 10 buah apel atau bisa dikatakan 10 sumpit kayu ke dalam gelas B.
- 3) Selanjutnya, siswa mulai menghitung seluruh sumpit yang ada dalam gelas A dan B, keseluruhan sumpit tersebut dimasukkan ke dalam gelas C.
- 4) Setelah itu, siswa menghitung seluruh sumpit yang ada dalam gelas sebagai hasil dari soal penjumlahan tersebut.

2.1.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Papan Hitung Matematika

Adapun Kelebihan dan kekurangannya sebagai berikut:

1. Kelebihan

- 1) Media ini mudah dibuat dan bahan serta alat yang digunakan untuk membuat media papan hitung ini mudah ditemukan.
- 2) Media yang bervariasi akan lebih meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa.
- 3) Media ini memudahkan siswa untuk belajar berhitung khususnya pada konsep penjumlahan.
- 4) Media ini dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Kekurangan

Ukuran media ini terlalu besar serta media papan hitung ini terbuat dari styrofoam yang mudah rusak dan patah.

2.1.4 Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika merupakan proses dimana siswa secara aktif mengkonstruksi pengetahuan matematika. Pengetahuan matematika siswa lebih baik jika siswa mampu mengkonstruksi pengetahuan yang mereka miliki sebelumnya dengan pengetahuan baru yang mereka dapatkan. Oleh karenanya, keterlibatan siswa yang aktif sangat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika dapat membentuk pola pikir dalam penalaran suatu hubungan antara suatu konsep dengan konsep yang lainnya. Selain memahami dan menguasai konsep matematika, siswa akan terlatih bekerja mandiri maupun bekerja sama dengan kelompok, bersikap kritis, kreatif, konsisten, berfikir logis, sistematis, menghargai pendapat, jujur, percaya diri dan bertanggung jawab.

Menurut Fathani (2016) mengemukakan salah satu ciri pembelajaran matematika adalah bukan hanya menunjukkan konsep-konsep atau rumus-rumus matematika saja, melainkan juga menunjukkan tentang aplikasi dan pemanfaatannya adalah kehidupan, yang tentunya dalam menginformasikannya disesuaikan dengan tingkatan atau jenjang sekolah siswa.

Berdasarkan beberapa uraian di atas peneliti mengambil kesimpulan pembelajaran matematika merupakan proses interaksi guru dan siswa, dimana siswa mampu mengembangkan konsep-konsep, operasi dan simbol-simbol

matematika serta mampu menerapkannya dalam kehidupan. Pembelajaran matematika pada penelitian ini berfokus pada pembelajaran penjumlahan.

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan mengenai penelitian tentang penggunaan media pembelajaran matematika terhadap hasil belajar matematika, sebagai berikut:

2.2.1 Hanik Maulidatul Zahara (2019)

Penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Media Papan Penjumlahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Siswa Kelas I Sekolah Dasar”. Hasil penelitian diperoleh nilai sig (2-tailed) $0.027 < 0.05$ (alpha) dan nilai ($-t_{hit}$) $-2.271 > (-t_{tab}) -2.005$. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh presentase sebesar 76,8 % dan presentase pada kelas eksperimen adalah 88,4%, sehingga dapat dikatakan media papan penjumlahan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada aspek kognitif dan psikomotor.

2.2.2 Nurul Hikmah (2019)

Penelitiannya berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Papan Hitung Penjumlahan dan Pengurangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas I di SDI Sunan Ampel II Trosobo Taman Sidoarjo”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa ada perbedaan kecil terhadap kemampuan berhitung siswa kelas I SDI Sunan Ampel II Trosobo Taman Sidoarjo dengan rata-rata nilai Posttest 90 setelah diberi penerapan dengan menggunakan media papan hitung penjumlahan dan pengurangan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil output “Test Statistics”, yang menunjukkan Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,035 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis 1 (H1) diterima, yang artinya

ada perbedaan hasil kemampuan berhitung siswa pada nilai *Pretest-Posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen.

2.2.3 Laita Hanna Musfikaningrum (2020).

Judul penelitiannya yaitu “Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Papan Hitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SD Negeri Pabelan 2 Kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model pembelajaran Group Investigation berpengaruh positif terhadap hasil belajar Matematika. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis uji *Paired Sample T-Test* dengan probabilitas nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, terdapat perbedaan skor rata-rata pretest dan posttest. Skor rata-rata pretest 67 dan skor rata-rata posttest 83. Pengujian hipotesis dengan t_{hitung} (13,776) yang lebih besar dari t_{tabel} menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Group Investigation dengan bantuan media papan hitung berpengaruh positif terhadap hasil belajar Matematika siswa.

2.2.4 Anjani, Abelia Putri (2020)

Penelitiannya berjudul tentang “Penerapan Media Papan Hitung pada Pembelajaran Matematika Kelas V MI Adabiyah 1 Palembang” Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) proses pembelajaran dalam menerapkan langkah-langkah media papan hitung ini berjalan dengan lancar dan berhasil membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar matematika. (2) kendala pada saat proses pembelajaran di kelas siswa belum paham tentang materi pecahan, dan kemudian ada beberapa siswa belum mengerti apa yang telah dijelaskan oleh guru dengan menggunakan media tersebut. Kemudian solusi dalam menerapkan media papan hitung tersebut,

jika siswa tidak mengerti, siswa langsung bertanya kepada guru. (3) Evaluasi media papan hitung pada pelajaran matematika siswa kelas V di MI Adabiyah 1 Palembang pada saat pembelajaran matematika tidak menggunakan media hasil belajar siswa kurang baik..

2.2.5 Sofia Lestari (2021)

Judul penelitiannya yaitu “Pengaruh Media PANGAN (Papan Bilangan) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas 3 SDN Berbeluk 2”. Hasil penelitian dianalisis menggunakan uji-t pihak kanan. Hasil penelitian menunjukkan Berdasarkan penelitian ini menunjukkan hasil belajar siswa ini mengalami peningkatan terlihat pada hasil uji t diketahui nilai rata-rata pre-test sebesar 57.05 dan nilai rata-rata post-test sebesar 88.00 dan nilai signifikan 0.000 lebih kecil dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa adanya peningkatan dalam hasil belajar siswa. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh media PANGAN (Papan Bilangan) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas 3 SDN Berbeluk 2.

Berdasarkan hasil penelitian relevan di atas maka terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian yang terdahulu dan yang penelitian yang dilakukan peneliti. Terdapat beberapa persamaan yaitu pada variabel terikat antara penelitian terdahulu dan penelitian saat ini yaitu variabel hasil belajar siswa, pendekatan penelitiannya sama yaitu pendekatan kuantitatif dan sama-sama meneliti tentang media pembelajaran serta materi pembelajaran yang digunakan sama yaitu penjumlahan. Sedangkan perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian saat ini terletak pada objek dan subjek penelitian, metode pengambilan data serta media dan teknik analisis data.

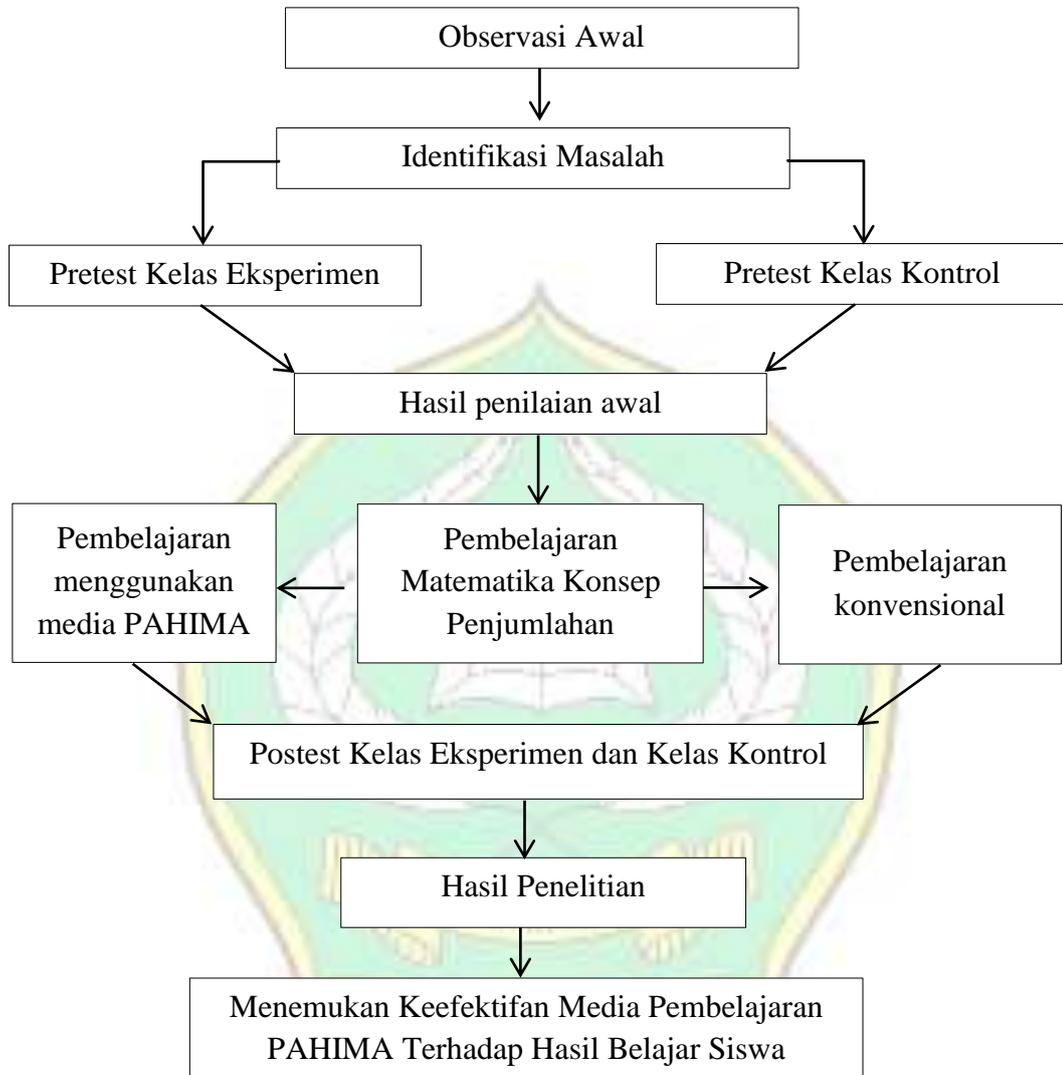
2.3 Kerangka Berfikir

Menurut Sugiyono (2015), kerangka berfikir adalah sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan yang selanjutnya dianalisis secara sistematis sehingga menghasilkan sintesa tentang hubungan antar variabel yang diukur. Media pembelajaran papan hitung matematika ini adalah salah satu media yang digunakan pada materi konsep penjumlahan. Penggunaan media papan hitung matematika ini bersifat kongkret sehingga siswa dapat lebih mudah memahami pembelajaran yang disampaikan dan menekankan siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar dan ikut mengoperasikan media pembelajaran tersebut.

Sebelum diberi perlakuan pembelajaran peneliti terlebih dahulu memberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Lalu kemudian hasil *pretest* tersebut dianalisis. Setelah didapat data *pretest*, maka penelitian dilanjutkan dengan memberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran PAHIMA pada kelas eksperimen dan pembelajaran secara konvensional pada kelas kontrol dengan konsep materi penjumlahan. Selanjutnya, pada akhir pembelajaran diberikan *posttest* untuk mengetahui sejauh mana tingkat penyerapan dan keberhasilan peserta didik setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media PAHIMA.

Pada penggunaan media papan hitung matematika ini siswa tidak hanya diharapkan untuk mampu mengasah kognitifnya untuk berpikir dan memecahkan masalah, tetapi juga pada keterampilan khususnya psikomotoriknya sebab siswa dapat terlibat langsung dalam mengoperasikan media papan hitung ini. Sehingga melalui media papan hitung matematika ini diharapkan dapat meningkatkan hasil

belajar matematika siswa dalam materi konsep penjumlahan. Setelah selesai dilaksanakan, data dianalisis dan yang terakhir penarikan kesimpulan. Kerangka berfikir dapat dilihat pada bagan berikut.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis I

H_0 = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan sebelum perlakuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol

H_1 = Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan sebelum perlakuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol

Hipotesis II

H_0 = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan sebelum dan setelah perlakuan di kelas eksperimen

H_1 = Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan sebelum dan setelah perlakuan di kelas eksperimen

Hipotesis III

H_0 = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa setelah perlakuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol

H_1 = Terdapat perbedaan hasil belajar siswa setelah perlakuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol

